TOP GAMES

11/2004

Rome: Total War | Star Wars: Battlefront
Kohan 2: Kings of War | Evil Genius

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

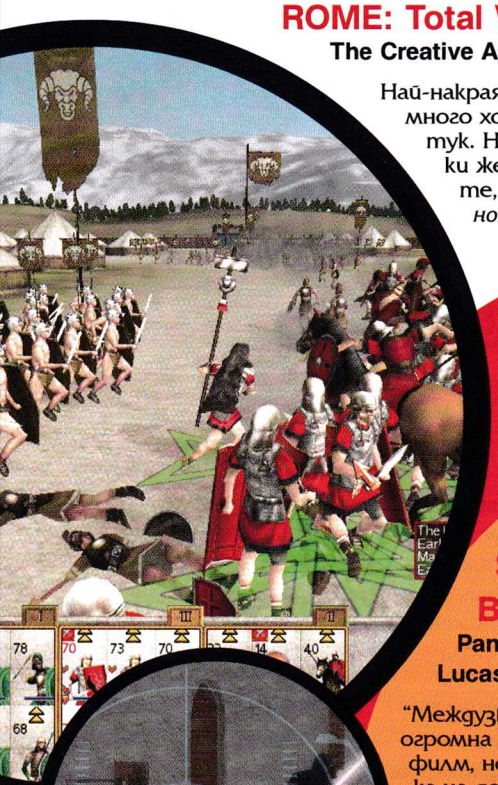
Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

TOP GAMES

месечно приложение на сп. Computer за игри



ROME: Total War
The Creative Assembly

Най-накрая играта, която толкова много хора чакаха с нетърпение, е тук. Но дали тя отговаря на всички желания и мечти на фенове-те, ще разберете от *Боян Иванов*.

THE SIMS 2
Electronic Arts

Мечтите ни се сбъднаха и дългоочакваното продължение на култовата игра The Sims е вече на пазара. Какво ново предлага тя, ще разберете от *Боян Иванов*.

STAR WARS: Battlefront
Pandemic Studios / Lucas Arts

"Междузвездни войни" се радват на огромна популярност не само като филм, но и като тема за разработка на доста компютърни игри. Последната от тях е шутърът Star Wars: Battlefront. Какво да очакваме от него? Прочетете в материала на *Иван Димитров*.

KOHAN 2: Kings of War
Global Star Software / TimeGate

След Warcraft и Age of Empires още една от популярните реалновремеви стратегии – Kohan, се пренесе успешно в третото измерение. Под умелото ръководство *на Добрин Йорданов* 3D героите, които са станали още по-корави, наложиха със сопите "Голямото Зло" и по главата, и по опашката. Въпросът с повишена трудност е:у "След като се знае, че Злото винаги печели в началото, а Доброто винаги се смее последно, ако са му останали зъби, разбира се, на чия страна ще бъдете Вие?"

SHADOW OPS: Red Mercury
Atari / Zombie

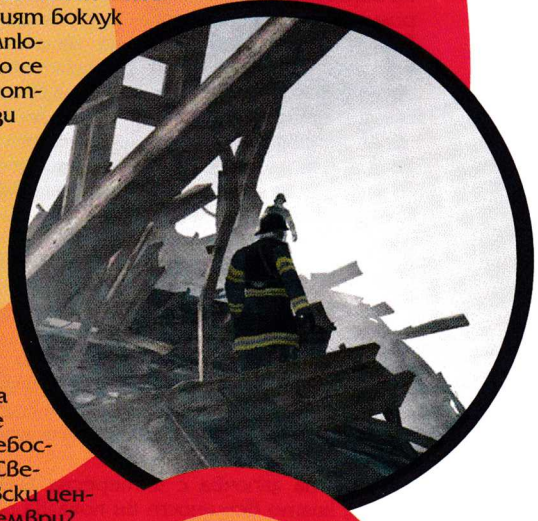
Ако сте се уморили от ултрареалистични военни игри, в които превземате някакви смешни укрепления или пък спасявате собствената си кожа, значи е време да инсталирате заедно с *Добрин Йорданов* ултранереалистичния и мегааркаден екшън Shadow Ops: Red Mercury, да поемете управлението на специалните части, да откраднете атомната бомба от лошите и да спасите целия свят.

EVIL GENIUS
Elixir / Sierra

Гигантски подземни бази. Безброй капани за всякакви вражески агенти. Пъклени планове и реализация на терористични актове по цялото земно кълбо. Много стратегия! Много тактика! Много хумор! И много средства за завладяването на света! Бъдете с *Владимир Георгиев* и разберете какво е да си Зъл гений.

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION
Chris Sawyer / Atari

Chris Sawyer's Locomotion – нов хит или поредният боклук на пазара за компютърни игри? Ако се чудите какъв е отговорът на този въпрос, прочетете статията на *Мартин Димитров*!



SURVIVOR
Replay Studios

Какво щяхте да правите, ако се намирахте в небостъргачите на Световния търговски център на 11 септември? А ако бяхте пътник на борда на "Титаник"? *Веселин Жилов* ще ви разкаже за една оригинална идея, която има шанса да се превърне в страхотна игра.

Bistr@Design:Studio:2004

Боян Иванов

ROME: Total War

The Creative Assembly

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор:	Pentium III на 1000 MHz
Памет:	256 Мбайта
Видеокарта:	64 Мбайта
Дисково пространство:	2,9 Гбайта

За тези от вас, които не са запознати с поредицата Total War, Rome, както и предшествениите и, е стратегическа игра, която предлага реалновремеви битки, където вие управлявате огромни армии, и походова част, която включва управляването на вашата империя. Първата игра от серията бе Shogun: Total War и се появи на бял свят преди четири години. Тя доразвиваше някои познати идеи, но изпълнението бе отлично. Освен това действието се развиваше в Япония, което придаваше един по-екзотичен привкус на играта. Две години по-късно се появи и продължението – Medieval: Total War, в което, както подсказва заглавието, действието се развива през средните векове. Играта стана хит, макар и тук новостите да бяха малко. Сега с Rome:Total War имаме възможност да се прехвърлим в древен Рим и да поемем командването на прочутите римски легиони.

Играта започва с интересна анимация, която всъщност ви показва на какво е способен двигателят, задвижващ реалновремевите битки в Rome. Още от това филмче се виждат отличните графика и детайлност, но за това ще говорим подробно малко по-късно.

Rome: Total War предлага стандартната единична кампания, в която ще трябва да превземете почти целия стар свят. Хубавото, е че играта предлага и предварителен tutorial, който задължително трябва да изиграете. С негова помощ ще можете бързо да се ориентирате в играта и всички нейни аспекти. След като преминете обучаващата кампания, можете да започнете и стандартната. Ще можете да си изберете с коя фракция да започнете играта, но за разлика от предишните игри, в Rome можете да изберете само измежду трите най-влиятелни римски къщи.

Веднага щом започнете основната кампания, ще се озовете на основната карта, която с голяма точност възпроизвежда Европа и части от Африка. Тя е разделена на територии, във всяка от които има по един град. На основната карта можете да придвижвате войските и агентите си и да управлявате отделните градове и цялата си империя. Картата вече не е просто една двумерна рисунка, а добре изпипан терен с множество анимации. Градовете видимо растат, а сезоните се сменят. Важна особеност е, че войските ви вече не се придвижват направо от една територия в друга. Вместо това те се движат плавно по картата, като могат да строят фортове и наблюдателни кули по нея и дори да се крият в гората и да чакат в засада вражеските армии.

По отношение начина на игра промените в сравнение с предишните игри не са съществени. Превземате територии, в градовете строите различни сгради и обучавате нови войски. Ако искате да управлявате градовете си лично, трябва да поставите командир в тях, ако ли не, компютърът ги управлява сам, а вие избирате каква политика да водите – военна, финансова, културна, социална или балансирана. Можете да определяте политиката на всеки град поотделно, но можете и да оставите компютъра да управлява всичките ви територии. Възможно е и да изключите нуждата от командир в града, за да можете да строите сами там.

Това е, така да се каже, видимата част от играта. В действителност трябва внимателно да следите развитието на градовете си. Множество менюта дават изобилна информация за това на какво дереджe е градът в момента. Разполагате и с виртуален съветник, който ви подсказва какво трябва да правите. Под всеки град са изписани и парите, които той ви носи при всеки ход, настроението на гражданите, прирастът на населението, както и индикатор за това дали се строи сграда, или се тренира армия. Благодарение на цялата тази информация е достатъчно само да погледнете града, за да разберете неговото състояние.

Самите сгради като че ли са намалени като бройка в сравнение с предишните игри, но това е добре. Вече няма да е нужно да строите по три ковачници и трима майстори на бро-

ни, за да екипирате максимално добре войската си. Общо всички сгради, които трябва да построите, са само три. За сметка на това трябва внимателно да преценявате коя сграда ви е нужна в момента. Има сгради, които подобряват социалната политика на града (например баните и акведуктът), други ви позволяват да строите различни армии, трети повишават приходите ви от града и подобряват търговията с останалите фракции.

Командирите са една много важна част от играта. Когато започнете, ще имате един командир, който поставя началото на семейното дърво. Той е водач на фракцията и е важен за империята ви. Има няколко синове, които, след като навършат 16 години, ще ви служат вярно като командири и управници. С течение на времето командирите стареят и евентуално умират от старост, но за сметка на това се раждат нови деца, синовете растат, а дъщерите се омъжват (така също получавате нов командир). От време на време дори ще можете да осиновите някой командир. Не че не можете да управлявате войските си и без тях, но те дават много бонуси на армията. Всеки командир има няколко показателя. Очевидните са:

>>> **"Командване"**, който показва качествата му на главнокомандващ.

>>> **"Мениджмънт"**, който показва качествата му на управник.

>>> **"Влияние"**, който показва качествата му на политик.

Има и някои скрити показатели, като "Лична сигурност", "Морал и корумпираност", но не ви трябва да виждате конкретните им стойности. Тези показатели се покачват по два начина – командирите получават различни умения, които носят положителни или отрицателни бонуси към показателите. Интересно е и това, че към тях е "прикрепен" определен личен състав, който постепенно се увеличава, това също дава бонуси. Различните персонажи, които могат да са част от този състав, са адски много. Командирът например може да получи лъв, който повишава сигурността му, или пък математик, който покачва мениджърските му умения.

Семейството ви също е част от Римската империя, така че и то ще получава различни задачи от Сената, а командирите ви могат да получават постове в сената. Тези постове, разбира се, донасят много облаги. Колкото до задачите, те са малко еднообразни и на практика не е нужно да ги изпълнявате, но ако го направите, популярността ви в Сената ще се покачи.

Когато две или повече армии се срещнат, на основната карта изскача меню, което предлага няколко опции – да водите сами битката, да оставите компютърът да реши конфронтацията или армията ви да избяга с подвити опашки. Ако решите да водите битката лично, екранът се "спуска" към мястото на битката и преминавате в нов режим на игра. След като влезете в битка, можете да позиционирате армиите, докато генералът вдъхновява войните с различни речи. По време на самата битка можете да командвате всяка една от армиите си, която е представена на бойното поле. Можете да групирате армиите и да им задавате различни групови формации. Повечето единици имат и специално умение – например стрелците могат да стрелят с огнени стрели, а римските легионери могат да образуват костенурка с щитовете си.

По време на битка всичко опира до тактическите ви умения. Трябва да знаете как да използвате различните си видове войски – например копиеносците трябва да се използват срещу кавалерия, а кавалерията срещу стрелци и лека пехота. Трябва също така да се възползвате и от терена – възвишенията са стратегически по-добри, защото дават по-голям обсег на вашите стрелци, а в горите можете да скриете някоя армия и да я използвате за изненада. Трябва добре да позиционирате различните си единици. Когато започне основният сблъсък, ако успеете да обградите противниците си от всички страни, победата със сигурност е ваша. С малко умение и добра армия ще можете да постигнете много победи.

Най-атрактивното по време на битка обаче си остава графиката. Всяка единица е с уникален външен вид, а количеството войски, които можете да изсипете на бойното поле, е впечатляващо. Анимациите са страхотни – когато конницата се втурне напред и се сблъска с вражеските армии, ще видите как конете буквално стъпкват първите редове и как някои дори прескачат първата редица. Бойните слонове са още по-атрактивна гледка. Те мачкат всичко по пътя си, докато стрелците на гърба им обсипват противника със своите стрели. Дори си заслужава да играете играта само заради тези зрелищни битки.

Теренът също е впечатляващ. Той е представен точно така, както е на основната карта. Разнообразието от местности е огромно: заснежени земи, гори, пустини, морски брегове, реки, обсада на градове и какво ли още не. Предлагат се и различни стратегически възможности: снегът ще сковава войниците от студ и те ще се уморяват по-бързо и ще се бият по-зле, а горите крият врага от погледа ви и т.н.

За Rome: Total War може да се говори много, но е време да приключвам. Единственото, което мога да направя е, да ви препоръчам играта и ще ви оставя сами да прецените дали ви харесва, или не. Според мен никой няма да сбърка, ако отдели малко внимание дори и само за да види дали играта е по вкуса му.

Боян Иванов

Electronic Arts

The Sims 2

Най-накрая дългоочакваното продължение на една от най-успешните компютърни игри – The Sims, е вече на пазара. Още с излизането си оригиналната игра предизвика истински бум и за кратко време се превърна в класика. Множеството и допълнения също се приеха много добре от феновете и се продадоха в също толкова огромни количества. Дълго време в челната десетка на класациите за най-продавани игри можеха да се намерят поне няколко заглавия, които съдържаха The Sims в себе си. Естествено, в Electronic Arts нямат нищо против този успех да продължава, но това не може да става само с допълнения, така че и The Sims 2 е вече факт.

Броени дни след излизането си The Sims 2 вече заемаше челно място в колекцията ми, а аз трескаво чаках инсталацията и да завърши. Тук бе и първата ми приятна изненада, макар самата инсталация да отнема сравнително много време, дизайнерите на играта са се погрижили играчите междувременно да се занимават с нещо. Докато играта записва нужните и файлове на вашия компютър, вие ще имате възможност да поиграете на забавна мини игра – нещо като опростен "маджонг". Между отделните нива пък ви се задават въпроси, свързани с първия Sims и известни факти от разработката на втората игра. Може и да не звучи толкова интересно, но е достатъчно занимателно, за да се залиса човек петнайсетина минути, докато инсталацията на играта завърши.

Второто, което ме впечатли значително, бе т.нар. Body shop – приложение, което ви дава възможност да създавате симове по ваш образ и подобие. Тук възможностите за детайлизиране на образите са направо огромни: можете да променяте почти всяка черта на лицето си, да избирате цвят на кожата и очите, дължина и форма на косата и пр. Това става бързо и лесно с помощта на малки скролиращи бутони, които прилагат различни ефекти. Така например можете да намалите или увеличите разстоянието между очите и носа на сима или пък да сплескате или удължите носа му. Единственият кусур, който можах да открия тук, е очевидно малкият брой варианти за оформяне на косата.

Помощната програма предлага и няколко възможности за "доизпипване" на външния вид на героя. Една от по-важните е възрастта. За разлика от първия Sims, в новата част симовете стареят и преминават през пет различими възрастови етапа – бебе, малко дете, тийнейджър, възрастен и пенсионер. Освен това вече можете да променяте и физиката на симовете, но само между вариантите дебел или слаб. Ако оставите сима да тренира, той може да стане и силен, но това не променя външния му вид.

Не на последно място, ще можете, разбира се и да подбирате дрехите на симовете, които създавате. Можете да избирате между шест различни тоалета за различни ситуации: всекидневно или спортно облекло, официален костюм, бельо, пижама, бански костюм. И тук ме притеснява сравнително бедният избор на дрехи, но за щастие програмата дава възможност да се превърнете в моделиер и да създавате собствени дрехи. Наистина това не е никак лесно, но се обзалагам, че в Интернет скоро ще плъзнат множество допълнителни дрехи и други обекти.

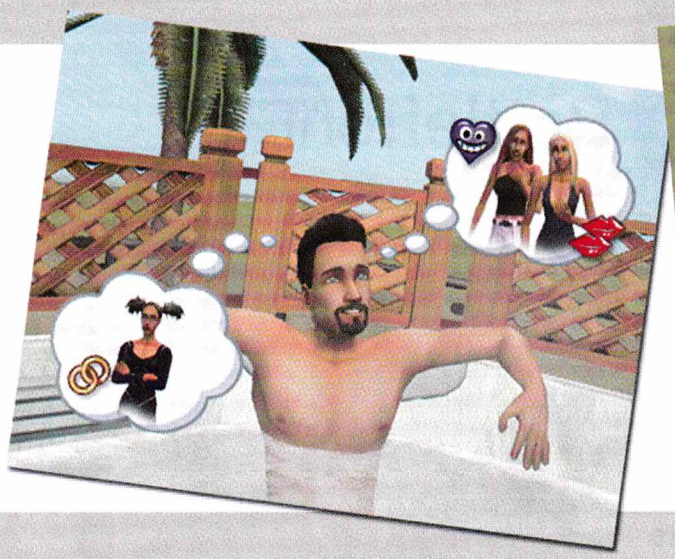
Да се заемем и със самата игра. Sims 2, подобно на предшественика си, позволява на играчите да създават семейства от симове и да направляват техния живот. За разлика от първата игра обаче Sims 2 предлага три начални "квартала", откъдето можете да започнете новата игра. Освен това, ако сте играли Sim City 4, можете директно да импортирате квартал от някой ваш град. Има възможност и за строежа на нов квартал, но това е доста трудоемка работа и изисква развиването на много семейства едновременно.

Всеки от тези три начални квартала предлага интересна история, която се развива в течение на играта. Готовите семейства в тези квартали вече са създали някакви взаимоотношения помежду си и ако решите да играете с някое от тях, ще станете свидетел на доста забавен сюжет. Това е много добро решение според мен, защото тези сюжетни линии правят готовите семейства много по-атрактивни за игра.

Развбира се, можете да си създадете и ново семейство. Отново ще можете да използвате различните опции от Body shop-а още по време на създаването на конкретния сим. Освен всичко друго ще трябва да изберете неговия характер и неговите стремежи. Характерът и тук се задава с няколко показателя, които се определят от зодията. Стремежите на симовете са основното нововъведение във втората игра. Вариантите за избор на основните цели

в живота на сима са пет: "Богатство", "Приятели", "Романтика", "Знание" и "Семейство". По време на игра в долната част на екрана има отделно меню, което показва към какво се стреми даденият сим и от какво се страхува.

По всяко време от играта симът има четири конкретни цели, които до голяма степен зависят от стремежите му. Освен това той се страхува и от три конкретни неща. Когато един от стремежите на сима се сбъдне, той получава бонус точки, ако пък се сбъднат страховете му, той губи от тези точки. Конкретните стремежи и страховете се променят с времето (всъщност всеки път, когато той спи), но има възможност някоя от целите да бъде "заключена". Ще можете да се възползвате от един индикатор, който се покачва всеки път когато се сбъднат мечтите на сима и спада постепенно с времето. Ако този индикатор достиг-

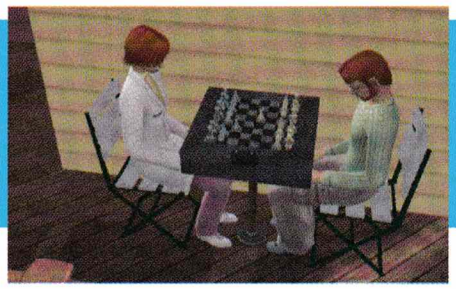


не максимума си, цветът му се променя в платинен и настроението на сима се покачва на максимум.

Точките, които се печелят от сбъдване на мечти и желания, служат за закупуването на специални предмети. Тук има някои особености. Повечето от въпросните предмети не са особено атрактивни. Те дават някакъв бонус на сима, но ако индикаторът, който показва стремежите му, е под някаква стойност, тези предмети могат да имат и отрицателен ефект. Например "умната" шапка, която представлява каска с лампа, помага на сима да усвоява по-бързо умения, но ако той е в лошо настроение, вместо това може да загуби точка от някое умение или да му окапе косата.

Почти всеки предмет има определен брой пъти ползвания, след което става безполезен. Въпросът е, че има точно един предмет, който ще "купувате" най-много – еликсира на живота, който удължава живота на симовете. Освен това още в самото начало на играта ще можете да си купите и много хубава вана/джакузи, която обезсмисля всички останали вани, които се купуват с пари.

И накрая. Стремежите на симовете варират в много големи граници. Мечтата на сима може да е незначителна – например да си направи макарони със сирене, или да е заслужаваща внимание – да усъвършенства (максимализира) дадено умение. В съответствие с това се променя и броят точки, които симът получава. Проблемът е, че още в самото начало на играта могат доста бързо да се натрупат такива точки, защото има някои желания, които са много лесно изпълними, а



дават много точки. По-късно в играта пък често се случва симът да си постави прекалено трудни цели и да не може да ги изпълни.

Второто основно въведение в The Sims 2, какво вече казах, е стареенето на симовете и различните възрасти, през които те преминават. Когато създавате симове, можете да започнете с възрастни родители и деца например. В течение на играта децата ще пораснат, а родителите ще умрат. Освен това можете да накарате симовете да си родят бебе и така да се появи нов сим. За щастие това вече става по нормалния начин, а не просто изведнъж да се появи дете отникъде. Жената забременява и после ражда детето, определено време след това то е много малко и родителите трябва да се грижат за него. После расва и вече можете да го направлявате, макар и с много ограничения. Родителите могат да го учат да ходи и да говори, а с помощта на някои играчки то може да повиши и уменията си.

След като бебето порасне още малко, то става малко дете и започва да ходи на училище, като ще трябва да си пише домашното, ако иска да получава високи оценки. После преминава през тийнейджърските години и се превръща във възрастен човек, дори може да отиде да живее самостоятелно. Възрастните отново ходят на работа и напредват в нея, а освен това трупат и умения. Последната степен е старостта, която не се различава много от предишната възраст, но симовете се уморяват по-лесно и придобиват по-различни желания и цели в живота. Играта има и алгоритъм за наследственост, така че децата ще приличат на родителите си и ще имат подобен характер.

Както казах, всеки сим има определени показатели, които спадат, и играчът трябва да се грижи те отново да се покачат. Тези показатели отново са осем и различните действия покачват някои и намаляват други. Например свиренето на пиано повишава забавлението, но намалява комфорта и енергията на сима. Тези показатели определят и общото настроение на сима. Ако един показател падне много ниско, настроението на сима вероятно ще спадне драстично, може да се достигне и до интересни ситуации, като появата на психолог отникъде, който кара сима да подскача.

Освен това симовете отново могат да развиват различни умения. Те показват колко добър е той в дадена област, например готвенето или чистенето. Тези умения са условие симът да бъде повишен на по-добра работа. Много действия покачват уменията на симовете, като често има нужда от определен предмет или друг обект. Например симът може да репетира пред огледалото и така да покачва своята харизма. В това отношение в Sims 2 няма съществени промени. Единственото, което забелязах, е, че децата и тийнейджърите също покачват умения и така стават далеч по-добри от родителите си.

Строежът и обзавеждането на къщата, които също бяха много забавни в първия Sims, са такива и сега. Големи нововъведения няма, малко по-лесно се строи, могат да се слагат и основи на къщите и май това е всичкото. Все още се строи на "квадратчета" и всеки предмет заема определен брой от тях. Отново ще се оплача от липсата на разнообразие при мебелите, но за щастие вече може да се избира цветът на повечето от тях.

Симовете не са заточени единствено в своята къща. Те могат да посещават, сами или с приятели, обществени места. Там могат да намерят храни и нови дрехи, както и списания и игри, или пък просто да се поразходят и да се запознаят с нови хора. Радвам се, че тази екстра от допълненията на първия Sims е включена директно в новата игра.

А сега накратко за графиката на играта. Нямам думи, тя просто е велика. Лицата на симовете са изключително детайлни, а движенията и действията им – почти съвършени. В съответствие с това неизбежно са се увеличили и изискванията към хардуера.

Колкото до музикалното оформление, то е добро, дори много добро, но бедно на мелодии и не особено разнообразно. За щастие симовете могат да си пускат и да слушат метъл.

В крайна сметка, аз лично много се зарадвах на Sims 2 и я играя с голямо удоволствие. Изглежда, такова е и мнението на повечето фенове. Играта е занимателна и интересна и ще закове всеки пред компютърния екран за дълго време.

Оценки

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■□□□
Музика	■■■■■■■□□□
Геймплей	■■■■■■■■■■
Удоволствие	■■■■■■■■■■

Минимални изисквания

Процесор:	Pentium III на 800 MHz
Памет:	256 Мбайта
Видеокарта:	128 Мбайта
Дисково пространство:	3,5 Гбайта

Иван Димитров

Battlefront

STAR WARS

Pandemic Studios / Lucas Arts

Вече повече от двайсет години манията "Междузвездни войни" тресе здраво света. Само през последното десетилетие излязоха цял куп компютърни игри, посветени на темата. Началото сложиха симулаторите X-wing и Tie Fighter. Последваха ги няколко разширения и още толкова нови заглавия: X-wing VS Tie Fighter, X-Wing Alliance и др. В периода след първите симулатори се появи едно уникално заглавие – Dark Forces, което съчетаваше динамиката и 3D изгледа на шутъра с приключенски елементи. Не закъсняха и неговите продължения със заглавие Jedi Knight. Излязоха и две стратегии: Rebellion и Force Commander. За съжаление появата на първия, а впоследствие и втория филм от новата трилогия беше съпроводена с пускането в продажба на куп странни игри, продукт на тоталната комерсиализация в шоубизнеса. Интересното беше, че до този момент от всички игри на тема Star Wars, издадени от Lucas Arts, все още нямаше чист 3D шутър, наблягащ изцяло върху екшъна и стрелбата. Но ето че един проект, стартиран преди доста време, най-накрая видя бял свят. Става дума за последното (засега) заглавие с марката на Lucas Arts – Star Wars: Battlefront.

Играта

Star Wars: Battlefront е типичен отборно базиран шутър, подобен на Battlefield 1942, в който вие, заедно с вашите съотборници, трябва да се справите с врага на съответната карта. В основата му, както при повечето подобни заглавия, е залегнала играта в мрежа, макар авторите да предлагат и възможността за самостоятелна игра, където можете да избирате между отделни кампании, завладяване на Галактиката и игра на отделни карти.

Кампаниите са две – "Клонингите атакуват" и "Галактическа гражданска война", съответно със седем и девет мисии. В тях, естествено, се разказва за времето, застъпено в съответната трилогия от филма, т.е. в първата двете враждуващи страни са армията от друиди на сепаратистите и клонингите на Републиката, а във втората - щурмовиците на Империята и бунтовниците. За съжаление разработчиците са преценили, че всеки от тези периоди трябва да бъде самостоятелен, така че дори при игра в мрежа няма да можете да комбинирате на една карта клонинги и щурмовици например. По време на всяка от кампаниите играете последователно първо с едната, а после с другата фракция, като не може да избирате с коя да започнете и с коя да завършите. Просто следвате сюжетната линия до края.

Режимът "Завладяване на Галактиката" ми се стори по-интересен от праволинейните кампании поради факта, че след като сте избрали страната, на която ще се биете (не може да я смените до края), се появявате на галактическата карта и избирате сами реда, по който да завземете планетите. Всяка една от планетите дава определен бонус, от който можете да се възползвате по време на битка. Такъв например е "Саботаж", при който бойните машини на противника ви започват с намалена устойчивост и можете да ги взривявате по-лесно. Или пък на ваша страна може да се бие джедай, който практически е неуязвим и често се оказва печелившият фактор по време на боя (дори да останете само вие, той ще продължи да избива враговете ви, докато вие се криете някъде). Иначе начинът на игра е напълно аналогичен на кампаниите. Нивата се редуват едно след друго. Действието се развива на бойното поле, където всичко зависи от точността и рефлексите ви.

Всяка от четирите фракции има по пет отделни класа воини, от които може да избирате като какъв да се включите в битката. Такива са:

>> Войник, който е въоръжен със стандартния скорострелен бластер и гранати. Приложението му е в масовите мелета, когато щурмувате даден обект и трябва да премахнете маса от противникови войници.

>> Пехотинец, който е въоръжени с базука и е изключително ефикасен срещу всякакви бойни машини.

>> Снайперист – по картите, където има повече скътани места, върши чудеса. Полезни са и при щурм или отбрана на позиция, защото могат да елиминират вражески пехотинец само с един изстрел на пушката си, която за съжаление се презарежда бавно

>> Пилот, който управлява различните бойни машини в играта. По принцип всеки

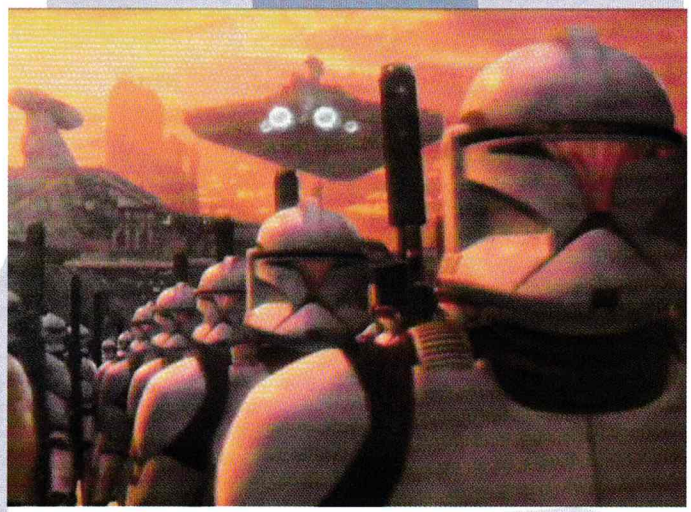
Оценки	
Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания	
Процесор:	Pentium III на 1000 MHz
Памет:	256 Мбайта
Видеокарта:	64 Мбайта
Дисково пространство:	2,8 Гбайта

пехотинец може да се качи на някоя машина и да я подкара, но само пилотите имат умението да ги поправят. Казано по друг начин, ако машина, която се управлява от пилот, понесе щета, в същия момент се ремонтира и на практика се превръща в малка крепост.

Тези класове се срещат при всяка от четирите фракции, макар да имат различни имена и да се изобразяват по различен начин. Последният, пети клас е специфичен за всяка фракция.

>> Сепаратистите притежават друиди убийци, които се защитават с персонален щит и са въоръжени със скорострелни лазерни картечници. Когато тези машинки са активирали щита си, е невъзможно да бъдат унищожени. Разбира се, ефектът не трае вечно и щом защитното им



поле падне, стават лесна мишена. Доста са бавни и слабо маневрени, ако използват крачетата си. Придвижват се по-бързо, когато се сгънат на топка и се търкалят, но тогава не могат да ползват щита си.

>> Републиката разполага с десантчии с ракетни ранции (нещо като Боба Фет за тези, които са гледали Star Wars). Въоръжени са с ЕМП базука (ефективна както срещу пехотинци, така и срещу бойни машини), скорострелен лазерен пистолет и термален детонатор. На страната на бунтовниците се бият уокитата (сънародниците на Чубака). Тези създания са адски неприятен противник. Въоръжени са с лазерен арбалет, чийто специален изстрел е поток от лазерни лъчи (активира се след задържане на бутона за стрелба) и нанася тежки поражения на врага. Освен това имат гранатомет и поставят бомби с часовников механизъм.

>> Империята има своите dark trooper-и – елитни части от времето на Dark Forces, когато в ролята на Кейл Катан трябваше да разгадаете мистерията около тях и да разрушите фабриката, където се произвеждаха. Явно плановете за строежа им не са загубени и тук те се появяват отново. Тежко въоръжени, както винаги, сега те носят термални детонатори и притежават ракетна ранция. Обаче оръжието им презарежда бавно и не е достатъчно ефикасно.

Мисиите протичат на огромни карти. Из тях са разпръснати известен брой "командни точки", които служат за влизане в играта, след като бъдете убит. Ако успеете да завладеете всичките и да ги задържите за 20 секунди, печелите нивото. Друг начин да победите е да избиете всички противникови войници. Има няколко специфични мисии, в които съществуват точно определени цели, които задължително трябва да бъдат постигнати. Така например на Хот ще ви се наложи да пазите генераторите на защитното поле, докато вашите хора се евакуират. Или пък в една друга мисия (забравих името на планетата) трябва да разрушите спасителните совалки на врага. На различните карти ще срещнете множество бойни машини и съоръжения, чиято правилна употреба може да ви помогне много за постигането на победа. Ще получите помощ от Дарт Вейдър, както и други джедаи (зависи от мисиите), които са неуязвими за врага (както и вие не може да им сторите нищо, ако се наложи да се биете с тях). Самите битки са доста динамични. Бойното поле е обсипано с ваши и противникови войници, които водят непрекъсната битка помежду си. Наоколо прелита и преминава всякаква техника (като се започне от спидери, мине се през бойни изтребители и се стигне до огромните AT-AT машини). Изкуственият интелект на ботовете на врага и на вашите бойни другари им позволява да реагират доста адекватно в отделните ситуации (но обикновено никой от тях не стреля по бойните машини).

Играта в мрежа е голям купон. Удоволствието от това да се втурнете в битка насред света на Star Wars е неописуемо. Системата поддържа до 32 играчи в мрежа, макар да съм чувал, че са се качвали и повече хора. След като веднъж сте минали самостоятелните кампании и сте се запознали с грандиозните размери на битките, просто задължително трябва да видите какво е тия човечета около вас да са хора, а не ботове.

Графика, звук и музика

От гледна точка на графиката Star Wars: Battlefront изглежда доста добре. Освен стандартната за всеки шутър перспектива от първо лице, винаги може да смените камерата от трето лице (както е в повечето екшън-приключения). Терените са доста и разнообразни. Като се започне от пустинята на Татуин и града на контрабандистите Мос Айсли, мине се през вечно покритата със сняг планета Хот и Въздушния град, за да се стигне до зелените поля на Явин и Набу. Между отделните мисии на кампаниите са вкарани откъси от двете трилогии, които допълнително спомагат за потапянето в света на Star Wars.

Музиката няма нужда от коментар. Ако сте гледали филмите и сте слушали саундтраковете към тях, несъмнено ще останете доволни. От гледна точка на парчетата играта е едно към едно с кинопродукцията. Звуковите ефекти и дигитализираната реч допринасят да се пренесете в атмосферата на филма.

Заключение

Star Wars: Battlefront е особена игра. Макар да не блести с нещо свръхново и революционно, заглавието ви грабва още от първия миг. То не само предлага две интересни кампании за любителите на самостоятелната игра, но и приятна изненада под формата на режима "Завладяване на Галактиката", чиито стратегически елементи не са типични за жанра. Мултиплейърът е стабилен и в мрежа става голям купон. Затова дори да не сте фен на филмите, ще ви препоръчам да пробвате Star Wars: Battlefront.

Добрин Йорданов

KOHAN 2: KINGS OF WAR

Global Star Software/ TimeGate

Историята

Безсмъртните Kohan, както някои от вас си спомнят от Kohan: Immortal Sovereigns, са рицари на светлината, вречени да пазят реда и закона. Когато някой от тях загине в битка, старейшините съживяват тялото му, а после възвръщат и душата му, съхранена в магическия му амулет. Но понякога телата на убитите Kohan, заедно с амулетите, попадат в ръцете на врага. Той възстановява силите и уменията, но не и спомените им, за да му служат вярно. Ето как се случва Kohan да вдигнат ръка срещу братята си, станали служители на Сянката. Понякога ги връщат отново в Светлината... като ги убият. Друг път Kohan възвръщат спомените си сами и не желаят да служат вече на никого. Оглавяват собствени фракции и повеждат собствени войни.

Така започва историята на Kohan 2: Kings of War. Jonas Teramun, току-що възкресен Kohan, който, за разлика от останалите служители на Светлината, няма спомени, е изпратен да покани самопровъзгласилия се господар на далечна провинция да се присъедини към Съвета. Naava Daishan, опитен следотърсач и екзекутор, е изпратена от кралицата на Istaria да открие и елиминира група отцепници, грабеща граничните села. Melchior, страховит войн с тъмно минало и жажда за власт, е тръгнал да завладява Планинските кралства под наставленията на един полудяващ шаман. Нито един от тях няма да изпълни мисия-

та си докрай, защото Naava ще се престарае и ще преследва Melchior и сподвижниците му чак до Извора на Сянката, където Тъмният Бог ще се въплъти в шамана Sebak. Единствените, към които ще може да се присъедини самият Jonas, след падането на Istaria под властта на Сянката, ще са обединилите се вече Naava и Melchior. Как ще успеят трима Kohan да призоват на помощ свободолюбивите Drauga, ще се присъедини ли към тях героят от последната война против Сянката и ще успеят ли да се задържат заедно докрай, след като Jonas възвърне мрачните си спомени, а Пазителите на Четирте Елемента обещаят да разрушат целия свят, ако той падне под властта на Злото – всичко това ще научите, като изиграете 25-те мисии в кампанията Kings of War и поемете последователно управлението на всяка от страните в конфликта на 6-те раси на Khaldun.

Концепцията

Kohan 2 е класическа реалновремева стратегия от типа на Warcraft и Age of Empires. Геймплеят се изчерпва със строене на сгради, изучаване на открития, купуване на войски и пращане на същите войски да чупят противниковите сгради и армии. Понякога войските чупят и неутрални единици и сгради и им обират "златцето", което не променя геймплея, а просто потвърждава старите геймправила *"Който е неутрален и има злато, значи е лош"* и *"Ако нещо се движи - унищожи го!"*.

Поселища, сгради и икономика

За разлика от останалите реалновремеви стратегии, в Kohan 2 поселища могат да се строят само върху определени места по картата. На малка карта, предназначена за двама противници, има средно около 8 такива места. Ограничаването на броя на селищата е важно, защото всяко от тях произвежда продукция, достатъчна за поддръжката на малка армия дори без играчът да е завладял никакви мини. Сградите, които произвеждат тази продукция, са съответно каменоломна, дъскорезница, ковачница, пазар, казарма, храм и магьоснически колеж. С изключение на казармата, която само увеличава максимално позволената войска, всички останали сгради имат възможност за достроява не и произвеждане на повече продукция. Така, ако вече имате каменоломна, може да я достроите до пазар за камъни, който ще ви носи злато, или до "още по-дълбока каменоломна", която ще ви дава още повече камъни. Изборът на тип ъпгрейд зависи най-вече от стила на играча – ако той предпочита да играе със стрелци, ще му трябват много дърва и никакви камъни, ако пък иска да има повече магьосници – ще му трябват кристали. Разбира се, ресурсите, произвеждани от един град, стигат колкото да се направи малка и балансирана армия – ако искате да направите огромна конница, ще се наложи да завладеете приличен брой железни мини, намиращи се извън поселището. Мините, подобно на сградите, произвеждат камъни, дърва, желязо, злато и кристали. Изброените ресурси са необходими единствено за поддръжка на армиите и не се натрупват с течение на времето. Изключение прави единствено златото, което пък служи за строеж на сгради, изучаване на открития и покупка на войски. Така излишъкът от ресурси постоянно се конвертира в злато (по много лош курс на долара), а недостигът им не спъва играча в развитието, но черпи злато от хазната (по още по-лош курс на долара).

Във всяка от изброените сгради могат да се изучат от 2 до 5 открития, които дават бонус на единиците и сградите, и единствено в цитаделата, която е основа на всяко поселище, могат да се наемат войски. И ако изброените дотук особености правеха Kohan 2 съвсем малко различна от останалите реалновремеви стратегии, то градската стена и градската милиция са нещо, което променя геймплея из основи. Милицията е единица, която

не се наема, а си живее в цитаделата. Тя строи всички сгради, тя прави 3 ъпгрейда на цитаделата, тя строи и достроява след всеки ъпгрейд градската стена, тя се хваща за лъковете, когато врагове наближат селището, тя хваща мечовете и пиките, когато враговете разбият стената. Стената, от своя страна, не е отделна сграда, а е притурка към цитаделата, строи се безплатно и ако е достатъчно "подплатена" с открития, може да издържи обсада, докато основната ви армия премине през половината карта и удари врага в гръб.

Последната сграда е мини-укрепление, което се строи насред полето, има един ъпгрейд до крепост и притежава собствена милиция, която пази близките територии. Ползва се предимно за да пази мините, но и за контролиране на ключови точки от картата.

Раси

Както вече споменах, расите са 6: Human, които имат балансирана армия и икономика; планинските Gauri, които са родени строители; варварите Drauga, които уважават силата и смелостта в битка повече от всичко; Haroun – миролюбив народ, който живее в хармония с природата и отлежда сградите си като дървета; Shadow – ужаси от отвъдното, въплътени в плът; Undead – раса, създадена чрез мощна магия от загиналите в битка и кръвта на Дракона Бог. Въпреки външните си козметични различия, всички раси са еднакви от първата сграда до последната войска. Истинската разлика между тях е резултат от избора на типа държавно управление: Royalist имат +1 атака и защита, Ceyah имат +15% скорост, Nacionalist купуват войски с 20% по-евтино, Counsil строят сгради с 10% отстъпка, единиците на Fallen пък са с 10% повече кръв.

Единици

Повече от излишно е вече да казвам, че всяка раса си има пехота, стрелци, кавалерия, магьосници и специални единици, които се използват за таран на противниковите сгради. По-интересно е да се спомене, че завладяването на неутрални сгради дава на расата уникални единици, които са по-силни от собствените и. А най-интересно е, че отделните единици не могат да се разхождат по картата сами, а само в групи. Така всяка група има предна линия, флангове, поддържащи единици и ръководител. Като пример може да си представите Kohan герой, пред който се движат 4 пехотинци, отстрани има ескорт от 2 стрелци, един лечител и един магьосник. Или пък конница от 1 капитан, 6 драгуни и 2 паладини. Естествено, най-добра комбинация няма – и най-скъпата конница може да бъде победена от стрелци, застанали на възвишение или укрепени зад крепостни стени; и най-слабите инженерни войски, освен че строят мини, разрушават за секунди крепостни стени. Ето защо именно качествените комбинации от единици могат да ви помогнат да спечелите битка дори срещу добре укрепен и числено превъзхождащ ви противник. Като пример мога само да спомена, че в последното ниво на кампанията започвате с 3 групи войски, ръководени от герои, вдигнали доста нива, и само тези войски са достатъчни да завземете 6-те противникови града. Една от приятните особености на управлението на войските е, че имат 3 бойни формирования – Combat (-25% скорост), Skirmis (-25% атака, +3 видимост), Column (+25% скорост, -50% атака), и команди за атакуване и защита на позиция, както и за отстъпление. Скоростта на една и съща група, отстъпваща в колона, е два пъти по-висока от скоростта ѝ, когато атакува в бойна формация. Ето защо в Kohan 2 рядко се стига до пълно унищожение на група от единици. А оцелее ли един от членовете на групата и добере ли се веднъж до цитадела или крепост, всичките му другари възкръсват и се лекуват. Същото важи и за загиналите Kohan герои, които за съжаление губят натрупания си опит и започват отново с началните си характеристики.

Графика, звук и атмосфера

Kohan 2 е фентъзи игра и е нормално да е красива и шарена, по екрана да се разхождат елфи (Haroun) и джуджета (Gauri), смели рицари да размахват мечове срещу черни магьосници, които пък да им махат нещо с ръце. Лично за мен атмосферата е приятна и отпускаща, доволен съм, че толкова красива 3D графика върви на максимум детайли на старата ми GeForce2 видеокарта. Само допреди няколко месеца толкова красива течаща вода можех да видя само на видеокарти с pixelshader, да не споменавам как сенките на плуващите в небето облаци се движат и се пречупват из полето и планината. Наистина съм доволен, че все още има гейм разработчици, които се опитват да изиедят максимум красота и ефективност от старите технологии, за разлика от създателите на Doom 3, които нарочно правят играта си да върви бавно, за да си купим нови видеокарти. Що се отнася до музиката и звука – приятна, на моменти сладникава, но най-вече отпускаща фентъзи мелодия се лее от колоните през цялата игра. Героите са озвучени професионално, но за съжаление репликите им са твърде малко. Интрото, аутрото и сцените между нивата са правени с енджина на играта, което наистина влошава презентацията и и подсказва, че разработчиците са нямали повече средства. Но при игра с толкова качествена графика и геймплей и, да подчертая, без нито един бъг, което си е истинска рядкост в наши дни, в къща на шегата, мога да си пожелая все повече разработчици да нямат достатъчните средства.

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор:	Pentium 4 на 1,4 GHz
Памет:	256 Мбайта
Видеокарта:	64 Мбайта
Дисково пространство:	500 Мбайта

Добрин Йорданов

Shadow Ops: Red Mercury

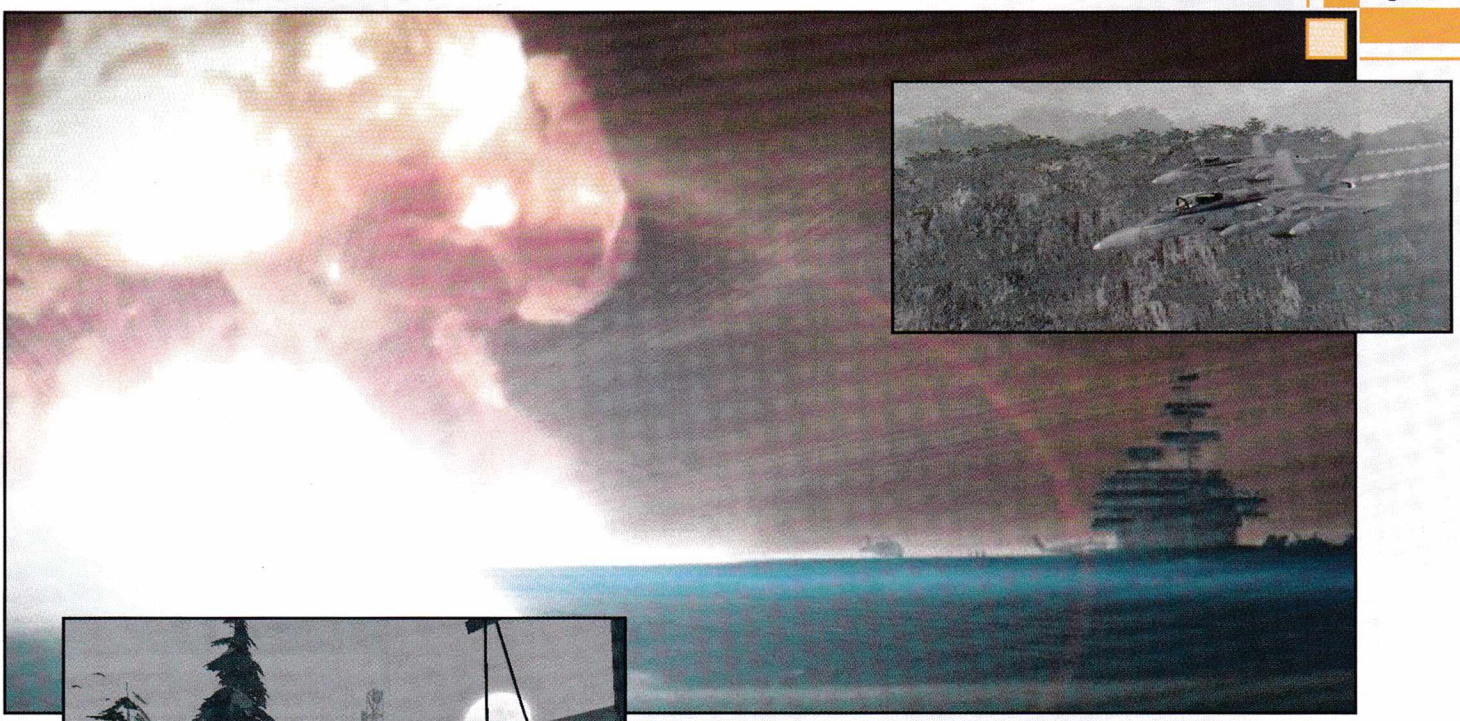
Atari / Zombie

"Не вярвай на никого!" – обичаше да казва майка ми. А тук при нас и да искаш да се довериш на някого, не можеш – информатори има и сред подчинените ми, и сред командването. Така че аз не говоря. Слушам заповедите, убивам, оцелявам. Добре дошли в моя кошмар!

Кошмарът на капитан Франк Хейдън от специалните части Shadow Ops е последното термоядрено оръжие, разработено от руснаците. Нарича се Red Mercury, побира се в куфарче, мощността му е 20 пъти по-голяма от тази на бомбата, пусната над Хирошима, може да бъде взривено практически навсякъде. Вашата задача ще бъде да поемете управлението на капитана, да избивате терористи, партизани, талибани, руски спецчасти и каквото друго се мерне пред очите ви, да посетите Конго, Казахстан и Париж, и най-вече, като гледате нагоре, широко да се усмихвате, защото американските спътници не спят, ами снимат, а утре ще трябва да показвате снимките на внуците... Всъщност отсега да ви кажа – не си давайте много зор, внуци няма да има, щото гаджето на капитана пуква заедно с целия екипаж на американския самолетоносач, многострадално ударен от същото това термоядрено оръжие. Капитан Хейдън гледа тъжно термоядрената гъба и си вика на акула: *"Баа'маа, точно на мен ли се падна да участвам в единствената игра, в която лошите побеждават!"* А вие не увесвайте носове – термоядреният взрив е само началото, играта едва започва!

Играта започва с такава сила, че на геймъра направо му се оцъклят очите и му пада ченето, та цели 5 минути не успява да загрее, че е попаднал не на ултрареалистичен военен екшън, а на аркадна пуцалка. Враговете се сипят от небето, стрелят от прозорци, покриви и тераси, размахват пушки и пищови, замерват капитана с бомби, претъркалят се по земята, крият се зад сандъци и което е най-лошото – улучват с всеки изстрел! Геймърът гледа умно, почесва се по главата, докато играта презарежда нивото за пети път, и се удивлява какъв изкуствен интелект има насреща си. По някое време случайно попада зад гърба на една гадина с червена шапка, ма не оная от приказката с вълка, а такава, дето са я тренирали от КГБ. Обикаля противника отстрани, а оня гледа в една точка с невиждащи очи. Мигновено идва просветлението, че това не е бъг, че противниците нямат изкуствен интелект изобщо и че всичките им действия са предварително скриптирани – ако не минете през определено място и скриптът не се задействa, гадове изобщо няма да има или ще стоят като дървета, докато ги отстрелвате. Предположението се потвърждава на нощната мисия в Русия, когато Хейдън сваля със снайпера часовоите един по едни, другарите им гледат труповете тъпо и продължават да си патрулират. Страстта на геймъра се охлажда и той почва да гледа на Shadow Ops не като фен, а като критик.

Критикът поглажда бавно дългата си бяла брада, избуяла по време на джихада, в който специалните части превземат света, и се чуди как ли ще се зарадва читателят, като чуе, че Shadow Ops не прилича на Project IGI, а на Counter Strike: Condition Zero, дето талибаните атакуваха нашите с ятагани. Концепцията на играта е проста – тичаш напред, стреляш, ходиш да събираш амуниции и аптечки, пак тичаш напред, а покрай теб тича и твойта вярна дружина. Дружината, която е абсолютно безсмъртна – не я ловят нито вражите куршуми, нито куршумите на капитана, а в повечето ситуации е и абсолютно безполезна. Не може да улучи и чаршаф от 20 метра, но пък случайно може да привлече вниманието на противника. Изглежда, основната и функция не е и да занимава врага, докато го отстрелвате, а именно да занимава играча, като го кара да си мисли, че е попаднал в първокласен холивудски екшън. По този повод дружината си говори, командва капитана, наместо той нея, и сегиз-тогиз губи някой член, загинал геройски в



скриптирана сцена. Което напомня на критика да признае, че в играта има истинска филмова атмосфера, лъхаща както от сценария и реалистичните нива, така и от автентичната екипировка. В повечето нива Хейдън разполага с гранати, пистолет и две пушки. Дали пушките ще бъдат картечница и снайпер или двуцевка и базука, зависи единствено от мисията, на която капитанът е изпратен. Оръжия от падналите врагове не могат да се вземат, но амуниции се намират начесто. В случай, че амунициите свършат, разработчиците са предвидили и възможност да удряте враговете с приклада. Но при все целия гореупоменат екшън, наместо приклад май щеше да е по-добре да дадат на капитана едно разпятие, де-то вдига ефективността на молитвите с +50% и скоростта на reload на нивото с +200%, че то тая брада критикът май не от цъкане, а от чакане я пусна.

Предполагам, след като споменах, че Shadow Ops прилича на Counter Strike, повечето от вас вече са се наточили за як мултиплейър. Не е като да няма такъв – поддържат се до 32 души на сървър в режими Deathmatch, Capture the Flag, VIP Escort, но той далеч не може да бъде сравняван с класиките в жанра. Първо, реализъм липсва заради това, че трябва да изядете доста пердах, преди да умрете – случвало ми се е и да тичам с дупка в челото да събирам аптечки. И второ, екшън също липсва, понеже всички играчи са с по 2-3 еднакви оръжия – няма как да избиеш трима навъднъж с тежката картечница или пък да си единственият в отбора си със скъп и качествен снайпер.

За финал мога да ви дам колкото причини да изиграете Shadow Ops, толкова и да не я поглеждате. Графиката и е под всякаква критика, иска толкова много ресурси, че хем ми се наложи да играя в 640x480 режим, хем и на високи разделителни способности е грозна колкото си искате. Няколко примера – моделите на войниците са ръбати, всички текстури са зацапани, няма никаква интерактивност с терена. Ако се скриете зад листо, то ще спре куршума. Ако пробиете дупка в ламарина, ще забележите, че от едната страна куршумът е влязъл, а от другата не се вижда и помен да е излязъл. И напук на отвратителната графика, Shadow Ops има една от най-перфектните музики, които напоследък съм чувал. Менюто си има военен марш, в Конго свирят африкански мелодии, в Казахстан всичко е тихо и музиката леко нажежава като в шпионски трилър – в момента, в който ви забележат и почнат да викат "Прийдите сюда! Тревога!", музиката изведнъж става като в екшън, докато не се прекрати стрелбата. За геймплея вече ви казах, че не е от най-качествените, но в противовес филмчетата между мисиите имат професионална режисура, да не говорим, че камерата постоянно се върти около екшън сцените, снима от невъзможни ъгли – "Матрицата" ряпа да яде!

Толкова от мен. На това място критикът отива да си обръсне дългата бяла брада, да замяза и той на човек, че току-виж, утре спечастите посетили и малката ни китна страна и го объркали с талибан или, не дай си боже – с руската мечка. Геймърът остава зад компютъра да си инсталира Rome: Total War и да завладее отново света, само че този път с германците. А на мен ми остава да пожелая на всички, които ще играят Shadow Ops на трудност, по-висока от "рейнджър", да имат по-точен мерник и по-здрави нерви от геймъра и критика, взети заедно!

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор:	Pentium III на 1000 MHz
Памет:	256 Мбайта
Видеокарта:	64 Мбайта
Дисково пространство:	2 Гбайта

Владимир Георгиев

EVIL GENIUS

Elixir / Sierra

OBJECTS IN A ROOM WITH A TIME CLOCK SET TO RED WILL NOT CONSUME POWER.

- Е, събрахме се! Някои, по-неблагоразумни, трябваше да бъдат убеждавани чрез "деликатни" методи, други, по-съобразителни, видяха в мен истинския Зъл гений отрано. Но в крайна сметка, всички вие, престъпните босове от петте континента, сте тук в знак на съгласие, че Аз и само Аз имам способността да владея света! Муахахаха!

Благодаря ви, благодаря ви за аплодисментите, няма нужда... Моля ви, не се блъскайте, ще дам автограф на всеки...

В този момент висок чернокож момък с учудващо бухнала коса, изтупан с чисти бели дрехи, решава да се намеси в създалата се суматоха с фундаменталното си откритие:

- Ъъ, сър... На самотен остров сме... Тук сме само аз и вие.

- Така е, мой верни съдружнико. Но скоро, много скоро целият свят ще знае за нас и делата ни.

Както вече, предполагам, сте се досетили, става въпрос за игра без жанров аналог – симулация на Зъл гений, искащ света в краката си. Но нека започнем както си му е редът.

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор:	Pentium III на 800 MHz
Памет:	128 Мбайта
Видеокарта:	32 Мбайта
Дисково пространство:	1,4 Гбайта

Началото

След кратко обучение, разясняващо базовите действия в играта, идва моментът за избор на вашия главен герой. Персонажите са три: Максимилиан – дребно и злобно, всяващо респект с магнетичното си излъчване човече; Алексис – стилна, сексапилна червенокоска, готова да те изпепели само с поглед; Шин У – впечатляващ с размерите си азиатец, самото олицетворение на злото. Освен по външния си вид те се различават и по съдружниците си.

И така, вие, съдружникът ви, трима работници и достатъчно от единствения ресурс в играта – парите, се намирате на самотен остров с голяма планина по средата. Точно под нея ще трябва да изградите подземното си укритие, откъдето ще ръководите завладяването на света. В самото начало можете да строите единствено спалня, контролна зала и коридори, но с напредване в играта ще се откриват нови помещения и предмети, с които да ги пълните.

Слугите и помещенията

В Evil Genius всяка задача и действие се изпълнява от слугите. Контролът ви върху тях обаче не е директен и не може да им заповядате да отидат тук или там. Например, за да се построи дадено помещение, първо трябва да разграфите терена, след това да поставите контурите на съответното оборудване (като маси в кухнята или електрически генератори в електроцентралата) и чак тогава да зададете стаята да бъде построена. Тогава слугите (работниците) сами ще започнат да взимат пари от сейфа и да ги носят в склада (сграда извън укритието), откъдето първо ще вземат динамит (тези планини все пак трябва да се пробиват с нещо), а след това от малки, симпатични кутийки ще вадят съответното оборудване..

Както стана дума, в началото започвате единствено с работници – те са тези, които строят помещенията и служат като основна работна сила. От тях, на по-късен етап, ще могат да се обучават пазачи, техници и камериери. От пазачите стават наемниците, а от техниците – учените, и т.н., но "коренът" на всеки е работникът. Общо слугите са 13 вида, като всеки има определен набор от умения и възможности: техниците поправят оборудването по стаите, пазачите следят за реда в базата, а учените извършват всевъзможни научни опити. Когато не са заети с основните си задължения, те могат да вършат и странична работа. Така готвач в кухнята може да бъде всеки, няма и значение кой ще застане зад контролното табло или зад банките в контролната зала. Задължително е обаче да имате достатъчно слуги, ако искате оборудването на всяка стая да функционира. Броят на персонала ви обаче е ограничен и не може да надхвърля 100 човека.

Съвети! Всеки от подчинените ви има следните показатели – здраве, лоялност, разсъдък, внимание и сила. Следете ги внимателно, стигнат ли до нула, оставате без съответния слуга Стойността им зависи от определени фактори – най-често от преумора. За това е добре във всяка стая да поставяте часовник за работното време. Задължително трябва да имате стая за развлечения, където слугите ви да разпускат, кухня и спалня. Вниманието е интересен фактор и зависи изцяло от Злия гений. Ако го скриете за дълго време в някоя стая, подчинените ви ще се почувстват изоставени и така скалата бавно, но славно може да стигне до нулата.

Политическата карта

След като сте осигурили базисните нужди на укритието и подчинените си, можете да отправите поглед към политическата карта на света, където ще превръщате в реалност пъклените си планове. Тя има 5 територии – по една за всяка антитерористична организация на планетата, а всяка територия е разделена на няколко по-малки региона. Именно тук, в регионите, вашият персонал мо-

же да шпионира, да краде пари и, разбира се, да се крие, за да не го хванат.

Чрез шпионажа се откриват нови задачи, които в играта са наречени "акт на действие". Колкото повече от тях изпълните, толкова по-голяма част от света научава за вас – Злия Гений. Всяка задача се предхожда от подробен брифинг, а единственото, което ви трябва, за да я завършите, е определен брой слуги. Например налага се да откраднете легендарен самурайски меч от музей, охраняван от антитерористичната организация П.А.Т.Р.И.О.Т. За изпълнението на задачата ви трябват трима работници, трима пазачи, трима камериери и четири минути време. Оттук нататък ви остава само да чакате. Ако до изтичането на времето поне един от слугите ви е останал жив, се включва радиостанция, отразяваща събитието. А това автоматично означава, че задачата е изпълнена успешно! Наградата е авторитет. Той е особено важен, тъй като спомага за напредването в играта, увеличаването на популацията и разкриването на нови "актове на действие". В началото започвате с нулев авторитет и званието "Нараним", но колкото повече авторитет събирате, толкова по-звучни титли получавате – "Луд", "Маниак", "Психопат" и т.н.

Кражбата на пари е единственият начин за снабдяване с главния ресурс в играта. За тази дейност най-добрите слуги са военните – пазачи, наемници и т.н.

Криенето е изключително важно. Нали не си мислите, че можете да си вършите пакостите с лекота и безнаказаност? Слугите ви в даден регион са в непрекъснатата опасност. На различни интервали във всеки регион, в който имате персонал, изникват полицаи, които с лекота могат да отстранят подчинените ви, ако не внимавате.

Съвети! Проверявайте често политическата карта за появата на ченгета! Особено на по-ранните етапи, когато персоналът ви е малоброен и не трябва да си позволявате лукса да губите подчинени. Всеки регион има характерни рейтинги "справедливост" и "пари". Съобразявайте се с тях! Колкото по-висок е рейтингът "справедливост", толкова по-често районът е посещаван от полицаи. Нещо повече, те остават за по-дълго, а с това шансът да хванат ваш човек се увеличава драстично.

Рейтингът "пари" определя каква сума "печелите" за единица време от съответния регион. Ако в регион с рейтинг "пари 2" имате петима пазачи, за около минута те ще генерират за хазната ви 1000 долара. За същото време същият брой работници генерират 500, а същият брой наемници – 1500 долара. Експериментирайте и преценявайте внимателно рисковете!

За да разкриете нов "акт на действие", трябва да можете да обработвате постъпващата информация. Задължително е да имате контролна зала в базата си, а в

нея контролен панел за връзка със слугите ви по света и банка за обработката на предоставената от хората ви информация. Колкото и многобройни да са слугите ви в даден регион, чрез шпионажа те разкриват само най-елементарните и безопасни актове на действие, но ако имате 6 контролни панела и 12 банки за обработка на информацията, нищо не може да остане скрито от вас.

Съдружниците

Освен Злия гений това е другата единица, върху която имате директен контрол. В началото започвате само с един помощник, но с увеличаване на авторитета ви броят им може да нарасне до 6. Показателите им са същите като на слугите, но с далеч по-високи стойности. Съдружниците са единствените, които могат да трупат опит и развиват умения (до три вида). Опитът се набира предимно чрез убийства на вражески агенти или извършването на други пъклени действия. Всички съдружници в началото имат умението да събират слуги около себе си, което влиза в работа единствено когато враговете са в повечко. Наберат ли достатъчно опит, те вдигат ниво и се разкрива ново умение. Джубей например има способността да се телепортира на всяко място по острова, Матроната прилага електрошокова терапия на всеки дръзнал да и се изпречи, а култовият Ели Баракуда вади радио на рамото си и чрез музика събира всички врагове около себе си. Ах, горките! Не знаят какво ги чака... :-)

Съвети! Ползвайте съдружниците си на политическата карта. Почти всички са перфектни в дадена област, а някои са незаменими в шпионажа и кражбата на пари. За разлика от обикновените слуги, които лесно биват затривани от ченгетата, те са особено корави, а веднъж разкрити, не биват заличени, а се връщат на острова ви, откъдето отново може да ги пратите на картата.

>>>

Агентите

Стигнахме и до тях! Дъвката, залепнала на подметката ви, кърлежът, впил мощни челюсти в меката ви плът, камъчето в обувката ви – агентите! Те са извор и катализатор на всички проблеми, съпровождащи изпълнението на главната ви цел – да тъпчете света под краката си. Всички врагове са агенти на антитерористичните организации, наричани още Силите на реда. Целта на противниците ви зависи от статуса им, но всички те имат по четири нива на опитност и именно от това зависи доколко ще утежнят живота ви:

>> **Следователи и обикновени агенти** – те са първите, които ще дръзнат да навестят острова и базата ви. Събират доказателства, снимайки всичко, което им се стори подозрително. Решат ли, че са набрали достатъчно информация, ще напуснат острова ви, а това означава куп проблеми за хората ви на политическата карта. Като цяло са женчовци и лесно биват анихилирани.

>> **Крадци** – освен "актовете на действие" на политическата карта имате възможността да се сдобиете и с трофеи или ценни предмети (сред тях е и Айфеловата кула!). Е, крадците са тези, които могат да откраднат откраднатото, а избягат ли живи от острова заедно с плячката си, това ще срине авторитета ви.

>> **Саботьори** – целта им е някое важно помещение като електроцентралата или контролната зала. Оставите ли ги да поставят експлозив, не е нужно да ви казвам какво ще се случи.

>> **Войници** – агенти с военно обучение, които идват на острова ви в екипи от двама до осем, за да убият и унищожат всичко, което им се изпречи на пътя.

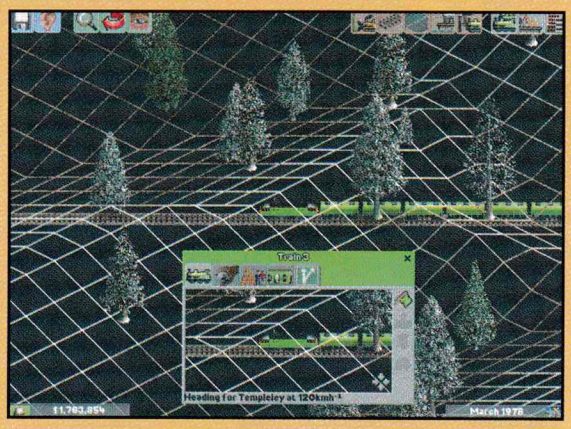
Ако последните са ви сплашили, редно е да ви успокоя – има и супер агенти. Всяка от петте организации има по един такъв, който влиза в действие на определен етап от играта... И да, в един момент и петте са действащи! Те не могат да бъдат убити (всъщност могат, но само след няколко минути пак ще са на крака), а и са толкова "печени", че изпълняват по няколко задачи наведнъж, могат с лекота да натръшкат десетина от слугите ви, а за десерт се подвизават и на политическата карта, където сновят от територия на територия като орел над гнездото си.

Съвети! Обърнете внимание на защитната ви система, а това са капаните! И помнете, всеки капан се задейства от сензор, затова изграждайте мрежата от сензори и капани много внимателно. Бях подготвил и един безценен съвет относно супер агентите, но редакторът го "кръцна". Нямало място?

Графика и звук

Графиката е в стил анимация, много свежа и стилна. Музиката и репликите са великолепни и непременно трябва да се чуят. За съжаление мястото се изчерпа, а има още много за разказване – за великолепния хумор, който струи буквално от всеки персонаж и действие, за туристите на острова и т.н. Задължително трябва да спомена и иновативното устройство за научни изследвания, което служи за откриването/отключването на нови предмети или подобрения на стари (ще спомена само, че с него от обикновената килия може да се направи нова, която струва шест пъти повече, но е достатъчно съвършена, за да задържа Супер Агентите).

Не пропускайте тази игра! Тя ще ви даде много приятно прекарани часове и забавление в най-чистия му вид.



>>>

Мартин Димитров

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

Chris Sawyer / Atari

Преди около десетина години с удоволствие играех Transport Tycoon. За времето си продуктът беше невероятен. Предлагаше страхотна смесица от различни видове транспорт, ефективна бизнес стратегия и елементи на симулация, а всичко това гарнирано с невероятна, детайлна графика и изобщо бе едно от малкото, но първи успешни заглавия, превърнали се в шаблон за повечето нови игри от типа tycoon.

Оттогава се появиха доста римейкове. Определено един от успешните между тях е излезлият наскоро Chris Sawyer's Locomotion.

Играта

Генералната идея на всяка игра от жанра Tycoon е да се припечелят пари, а покрай тях и малко слава, при това с всевъзможни средства. Специфичното за Chris Sawyer's Locomotion е, че "кинтите" се изкарват чрез транспортирането на всевъзможни стоки с разни машинарии. А за целта трябва да изградите печеливша транспортна империя и да се превърнете в най-големия транспортен магнат в света (или поне на картата, на която играете).

Процесът на създаване на добре функциониращa и съответно печеливша транспортна мрежа е доста забавен, стига да сте търпеливи и да умеете да се наслаждавате на вашия труд. Започвайки нова игра, се появявате на огромна карта, "посипана" с разпръснати селца, градове и индустриални сгради, реки, планини и пр. природни забележителности. Целта е да свържете определени предприятия, както и населените места едно с друго. Как ще направите това – с жп линия, с асфалтов път или дори с въздушен коридор, е въпрос на избор и на стратегия.

Добре е да имате предвид, че доста често най-прекият път е и най-доходоносният. Казано по друг начин, колкото по-бързо вашето превозно средство изминава дадено разстояние, толкова повече ще получавате за оказаната услуга. Да, но при изграждането на свръхскоростни маршрути трябва да се съобразявате с препятствията. Ясно е, че цената за пробиване на тунел през някое възвишение или пък за построяването на мост над езеро или река е многократно по-висока, отколкото ако заобиколите препятствието, но не жалете средства! Строителството на тунели и мостове ускорява транспортирането на стоки, приходите скачат и направените разходи се възвръщат за "нула" време!

Друг проблем при изграждането на такива маршрути е качеството на влаганите материали и използваните настилки. Не пестете пари, ако можете да построите мост или асфалтов път, който не ограничава придвижването на транспортните машини. От това само ще спечелите!

Не на последно място, проектирайки даден маршрут, трябва да изберете и типа на превозното средство, което ще ползвате. В Chris Sawyer's Locomotion разполагате с шест различни вида транспорт – влак, автобус, трамвай, камион, самолет и кораб, всеки от които има своите предимства и минуси. Несъмнено четирите най-важни елемента при оценяването на ефективността на даден вид транспорт са обемът на товара, скоростта, цената и разходите за поддръжка. Най-изгодни са корабите и влаковете, с които могат да се превозват огромни товари на дълги разстояния. Влаковете са по-бързи, но пък поддръжката им излиза по-солено от тази на плавателните съдове. Тук според мен е и най-големият проблем на играта. Според дизайнерите на Chris Sawyer's Locomotion единствено водният и жп транспортът са рентабилни, а останалият транспорт е прекалено скъп и като превозни средства, и като поддръжка. И сега внимание. Добре планираната и изградена транспортна инфраструктура оказва благотворно влияние на населените места, обхванати от нея. Те се разрастват, а в големия мегаполис има не само много повече пътници, но и по-голяма нужда от стоки, т.е. ако сте успели да превозвате нужните товари в близката фабрика, тя ще бълва търсените стоки, които вие пък ще превозите до големите градове, създавайки една симбиоза от данъкоплатци, предприятия, транспорт и вашата банкова сметка!

Голямо предимство на Chris Sawyer's Locomotion в сравнение с предишния продукт, при който времето течеше мудно и трябваше да чакаш с часове, докато настъпят видими промени, е т.нар. машина на времето, с чиято помощ можете да ускорявате и забавяте хода на времето! Играта предлага и редица "екстри" като конкуренция, редактор на карти, игра в мрежа и пр., но това оставям на вас да откриете сами.

Графика, звук, музика

В графично отношение Chris Sawyer's Locomotion е поне с една класа над своя предшественик. Без да предлага никакви революционни решения, 2D графиката е добре раздвижена, а анимациите са отлично направени.

Изобилието от специфични звуци е смайващо: около дъскорезниците се чува скърцането и скрибуцането на трионите и резачки, помпите в петролните кладенци пуфтят, докато изсмукват черното злато, птички пеят нейде в полето, дизеловите локомотиви бръмчат и тракат, набирайки скорост, дори реактивните самолети издават специфичния за тях рев, от който може да оглушееш. За да се насладите на звуците обаче, ще трябва да се доближите до източника им. Иначе казано, ако се намирате сред полето, ще чувате воя на вятъра и шума на стръковете жито, а ако пък се завъртите около крайбрежието, непременно ще бъдете възнаграден от крясъците на чайките.

Музиката гали ухото. Преобладават джазът и техното, но има и фолклорни мотиви. Хубавото е, че можете да си изберете определени песни и да слушате само тях.

Като цяло предимствата на Chris Sawyer's Locomotion са по-скоро в геймплея, а не в графиката. И макар до известна степен тя да копира Transport Tycoon, направените подобрения не остават незабелязани. Препоръчвам ви я!

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

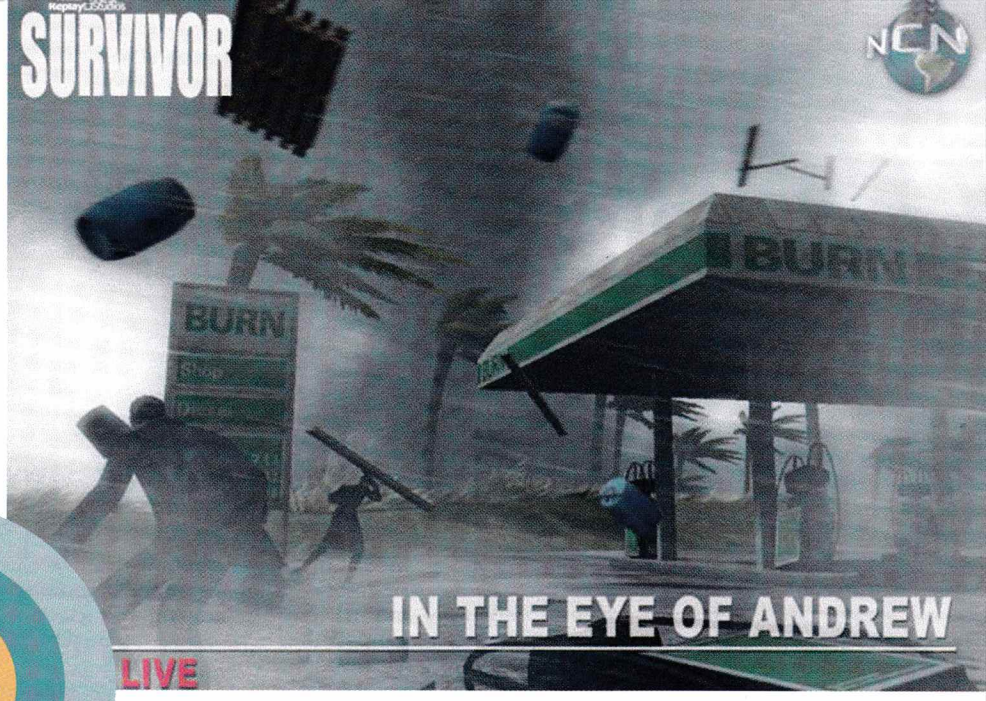
Минимални изисквания

Процесор:	Pentium II на 500 MHz
Памет:	128 Мбайта
Видеокарта:	32 Мбайта
Дисково пространство:	550 Мбайта

Веселин Жилов
estranged@mail.bg

SURVIVOR

Replay Studios



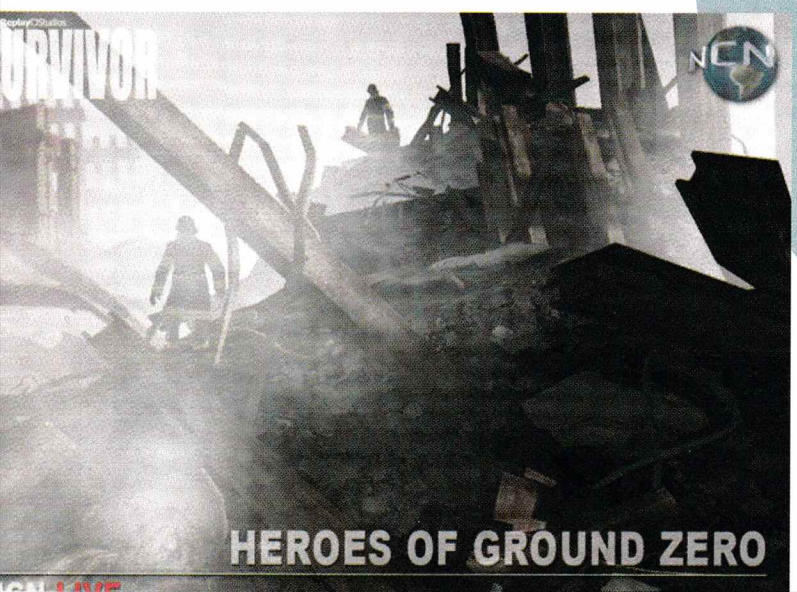
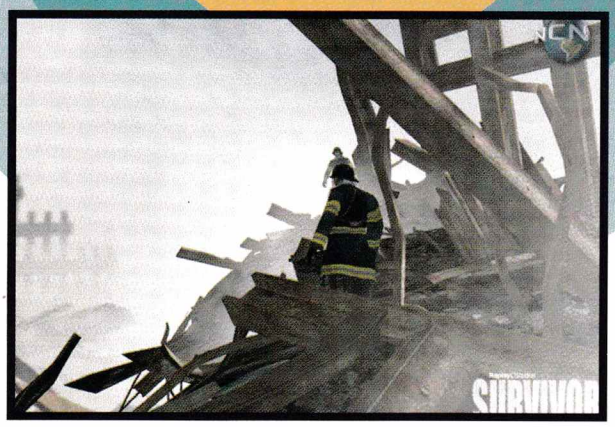
В Survivor ви се дава възможността да се опитате да оцелеете във всевъзможни бедствия. При това става дума за катастрофи, които действително са се случили. Сред тях са потъването на "Титаник", бомбардирането на Хирошима, Октомврийската революция, Пърл Харбър и дори унищожаването на небостъргачите на Световния търговски център. Урагани, пожари и земетресения, причинили огромни загуби в последните години, също ще намерят място в играта. Срещат се и екзотики като оцеляване при самолетна катастрофа или при падане на метеорит. Във всяка мисия поемате ролята на различен човек със своя собствена биография, която обосновава мястото му в цялата тази история.

Основната цел на играта е реализъм и свобода. Става дума за свободата, която се среща в игри като GTA. И също като в GTA, ще имате и "свободата" да бъдете безразлични към човешкия живот. Само че авторите на Survivor изрично подчертават, че целта на играта не е избиването на невинни хора. Напротив, играчът дори е принуждаван да спасява останалите (като по този начин може да се превърне в герой). Дали ще плячкосвате всичко, или ще дадете последното си шише вода на ранен човек, е въпрос на ваш избор.

В играта се предлагат много варианти, за да постигнете зададените ви цели. Например ще можете да се качите на по-горната палуба на "Титаник" по няколко начина. Може да се биете с пазачите, да строшите прозорец и да се покатерите, да грабнете едно бебе и с него да породите съчувствие или да предизвикате масова паника и да побегнете заедно с тълпата.

Оцеляването може да зависи от способността ви да скачате и да се катерите, но често е от значение правилно подбраната екипировка. Можете да вземете, да използвате по някакъв начин или да преместите всеки предмет, който видите. За това се грижи физичният модел. Особено впечатляващо се проявява той в мисията с урагана. Навсякъде хвърчат коли, предмети, стени от сгради, дървета се изкореняват, надигат се гигантски морски вълни. Понякога се получават интересни верижни реакции, пораждащи разрушение. Текстурите се използват по много идеен начин – с тях се представят не само рани. По предметите и хората може да полепне мръсотия, прах, ако огън ги изгори, това ще е очевидно...

Вашите врагове могат да бъдат религиозни фанатици, улични банди, които плячкосват всичко, възползвайки се от хаоса наоколо, обезумели от ужас хора... Наистина, в такава ситуация хората са готови на всичко, за да оцелеят. В много случаи трябва да сте бърз, за да изпреварите някой паникьосан гражданин. В една от описаните ситуации играчът се е скрил в един заслон. Има само няколко заслона, които могат да предпазят хората от урагана, и всеки се опитва да изхвърли другите и да се настани там. Но в играта има и превозни средства, които може да шофирате, така че ето един друг начин да се измъкнете от това гадно положение.

В Survivor често ще виждате паникьосани тълпи, които бягат, докато целият свят около тях се руши и променя към по-лошо. За да подсилят усещането, че всичко, което виждате, се случва наистина, авторите са решили да създадат у вас убеждението, че гледате телевизионно предаване. Интерфейсът и графиката напомнят за новинарски репортаж. Според мен това не е особено удачно хрумване, но времето ще покаже.

Пред този амбициозен проект има само два проблема. Първо, все още не е намерен разпространител, който да финансира разработката му. Второ, много е вероятно тази игра да бъде съдена и да предизвика някакъв скандал. Причината е, че засяга събития, които действително са се случили. Близките на загиналите може да решат, че играта е обида и превръща трагедията в забавление. Разбирам този аргумент, но не съм съгласен с него (поради липса на място няма да задълбавам). Надявам се все пак, че до съд няма да се стигне (нали знаете, че в Америка могат да се съдят за всичко). Все пак авторите като че ли още отсега са склонни да прежалят мисията с 11 септември.